




*Fédération Belge du Jeu de Rôles Grandeur Nature – Belgische Federatie van Live Rollenspelleten – Belgian Larp Federation*



## L'ÉCOLE DU MERVEILLEUX ASBL : PORTRAIT

Billet publié dans Annonce le Wednesday 31 May 2017 par Deborah Alves

BE Larp  a décidé de mettre en lumière ses associations membres ! Aujourd'hui, c'est l'ASBL « L'école du merveilleux » – active dans le monde du GN depuis 1991 et membre BE Larp depuis 2000 – qui a été mise à l'honneur. Plusieurs organisateurs livrent leurs impressions sur cette ASBL qui prépare notamment le 5e opus de son GN « Warbands – Lands of Belgae » !

### Du GN POUR TOUS !



Le public cible de *l'école du merveilleux* dépend de l'activité organisée : certaines d'entre elles sont ouvertes aux néophytes, d'autres accueillent surtout les « vieux briscards » alors que d'autres encore sont faites pour les joueurs davantage occasionnels. D'autres activités attendent quant à elles un public éloigné du GN par la force des choses ou souhaitant avoir une forme de recul (intellectualisé) sur ce loisir.

### LA JEUNESSE À LA BASE DE L'ASBL

L'Ecole du Merveilleux a initialement été créée (en 1991, il y a donc 26 ans) pour fonder une vraie école qui n'a finalement jamais vu le jour. La structure existante servit quelques temps pour couvrir les activités festives du groupe d'amis fondateurs. Parents de plusieurs enfants, ils décidèrent un jour d'organiser une activité de jeu de rôles pour les bambins. Ce fut le premier Blacknight, une sorte de génération spontanée du jeu de rôles grandeur nature belge. Parmi les enfants, ils s'en trouvèrent

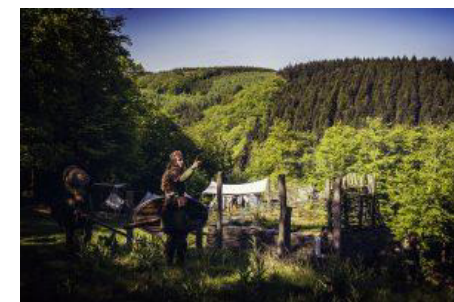
pour continuer l'œuvre familiale et la transformer en un GN des plus classiques, d'inspiration médiévale-fantastique. » Plus d'infos [🔗](#).

## UNE DIZAINE DE PROJETS, DES SITES SPECTACULAIRES & DE NOMBREUX SERVICES



Notre ASBL a quelques particularités : elle regroupe une équipe ouverte aux orgas de tous les horizons avec pour seul point d'attention une capacité à l'autodérision, l'humour grinçant/pince-sans-rire (en tous cas, on essaie... :p ), des conseils aux « nouveaux » sans jugement/sans contrainte favorisant des projet « hors normes » en soutien, du prêt gratuit de matériel (cuisine, costumes, etc.). Voici les projets de l'école du Merveilleux :

- Blacknighnt
- Hurlémont
- Hypérion
- Pénitence
- Gomafeÿ
- Ite Missa Est
- Imago
- Avatar (scénarisation, factions : Le Lierre, l'Alliance Barbare, etc.)
- Participation à la création de BE Larp
- Organisation de deux éditions du Festival du Huis-Clos et de cinq murders
- Organisation de Beta Larp et tenue de plusieurs conférences
- Différents formats de jeux (de 4h à 4-5 jours)

Depuis plus de 20 ans, notre ASBL permet à ses participants de vivre des aventures par le GN dans des sites historiques exceptionnels : les ruines de Villers-la-Ville, le château de Bourscheid (Luxembourg), la citadelle de Montmédy (France), la villa gallo-romaine de Malagne (l'archéosite de Rochefort), etc. La dernière activité majeure s'est déroulée sur l'oppidum du Cheslé [🔗](#) en 2014. Toutes ces expériences ludiques ont été couronnées de succès et réalisées dans le respect des sites prestigieux concernés, des propriétaires et des riverains. Pour Warbands, par exemple, notre activité ludique s'implante dans un contexte historique où la dynamique éducative a sa place. Notre site web [🔗](#) compile des documents éducatifs sur la période et les mœurs du Vème siècle en nos contrées. Certains de nos administrateurs, @Daniel, collaborent à la visibilité de notre loisir par la participation à des colloques internationaux (par ex. « Le Moyen Âge sinon rien [🔗](#). Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », la réalisation d'enquêtes sociologiques, l'écriture d'articles de fond (par ex. « La création ludique est-elle soluble dans le patrimoine ? Culture et communauté du jeu de rôles grandeur nature », etc.



## WARBANDS – LANDS OF BELGAE

Warbands est un GN initialement inspiré de la vision du Vème siècle dépeinte dans la trilogie de Bernard Cornwell (Le Roi de l'hiver, L'Ennemi de Dieu, Excalibur). Ce GN a vu le jour en Angleterre, initié par notre ami Mark Gilbert (créateur de la Riddle of Steel ). Plusieurs des organisateurs actuels ont participé aux aventures épiques dans l'univers Arthurien et ont été séduits par cette approche du GN. Il s'agit de plonger des joueurs dans une époque historique. Les concours de barbes, de costumes reconstitués et de roleplay exemplaire permettent une saine émulation entre les participants. L'absence de magie, n'excluant pas les superstitions et les malédictions, renforce l'immersion. L'événement se prête à de nombreuses scènes épiques par la présence du combat, simple, percutant et servi par un système de règles léger. L'avenir des peuples s'y joue dans les alliances et la politique. L'École du Merveilleux, ASBL, a organisé le premier « Warbands ~ Lands of Belgae » en 2007 à Houffalize, en pleine nature. En 2010, le second événement a eu lieu à Willerzie, au cœur d'une grande forêt domaniale. En 2012, l'archéoparc de Rochefort nous a accueilli dans l'une des plus grandes villas romaines du nord de la Gaule (Malagne  La Gallo-Romaine). En 2014, notre événement a pu se dérouler sur le site protoceltique du Cheslé, au cœur d'un oppidum partiellement reconstitué (enceinte hallstattienne en Ardenne, Patrimoine exceptionnel de Wallonie). 2017 nous réserve un nouveau site exceptionnel pour clore cette décennie ludique... à 700 kms au sud de Bruxelles. Les participants à notre activité viennent notamment d'Angleterre, de France, d'Italie, du Québec et de Belgique. Le jeu profite de cette mixité. Les « forces » en présences possèdent chacune leur langue : l'anglais et le néerlandais pour les Saxons, le français pour les Bretons.

### Une dizaine d'organiseurs derrière le projet

L'équipe qui propose le projet « Warbands ~ Lands of Belgae » se compose d'une dizaine d'organiseurs. La moyenne d'âge tourne autour de la trentaine avancée. Nous sommes plusieurs à avoir évolué dans le monde des organisations de jeunesse et de l'encadrement d'activités ludiques, depuis une vingtaine d'années pour certains. La plupart des organisateurs collabore activement à divers GN allant de 10 à 1.200 participants (scénarisation, coordination, sécurité, etc.) depuis plusieurs années, comme Avatar ou Ragnarok, les deux plus grands rassemblements GN annuels de Belgique.

### Pourquoi Warbands est un succès ?



Peut-être parce qu'il n'y a pas de magie et que l'inspiration est historique. La mortalité élevée des participants (90%) est peut-être aussi un facteur de succès : nous faisons d'ailleurs une photo traditionnelle de fin de GN (une photo du tas de morts couchés au sol les uns sur les autres et une autre des survivants). On retrouve des combats à outrance diversifiés, coordonnés par 2 organisateurs (issus de la Riddle, par ailleurs). La cadre est assez rude (tentes, pas d'eau courante, pas d'électricité, lieux inaccessibles – certains ont d'ailleurs demandé des dérogations et des commissions d'enquête du SPW : archéologie et Natura 2000 -, lieux inédits. pas de système de points d'expérience puisque mortalité élevé). Le GN ne se déroule que tous les deux ans et mixe trois langues en jeu (anglais, néerlandais et français). On trouve aussi un concours de barbes/chevelures pour tous, d'interprétation pour les PNJs et de costume pour les PJs, avec prix à la clef. Le site est gardé secret (le mystère reste entier jusqu'à l'arrivée sur le site). Le camp est monté par les organisateurs sur les derniers opus, y compris les logements. Les organisateurs fournissent des documents sur les éléments historiques transposables en GN (armes, costumes, nourriture, etc.). Il y a des scènes

« fortes » sans crainte du « qu'en dira-t-on ».

Sébastien Kapp, dans sa thèse consacrée au GN,  « L'immersion fictionnelle collaborative : une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature » explore le GN dans 500 pages et se penche notamment sur le projet Warbands sous ses angles typiques, comme atypiques : création de 2 persos avant d'arriver en GN, mise à mort d'animaux en « cérémonie de mariage celtique » et ingestion de ceux-ci par les participants (y compris inconfort de certains), usages de 3 « vraies » langues distinctes avec nécessité de passer par un « interprète » pour que le personnage comprenne « l'étranger », contre-stratégie face aux incohérences/enjeux joueur versus personnage (du type « tiens, un PNJ, vais lui parler, il doit être intéressant ») en imposant le flou entre qui est PJ et qui est PNJ, l'exigence d'une identité visuelle mais avec tolérance du modernisme masqué versus les compagnies de reconstitution historique (latrines construites en bois... mais à l'intérieur, à l'abri des regards : une vraie planche de WC ; tolérance de tissus qui ne sont pas réellement d'époque tant qu'ils restent visuellement intégrés, etc.), pas d'éléments fantastiques, contexte socio-historique d'après crise/guerre, prises de décisions des joueurs qui influent réellement le scénario et l'histoire en cours de jeu (incluant une gymnastique continuelle des scénaristes/orgas), test de connaissances sur l'époque pré-Arthurienne dès le formulaire d'inscription et dialogue pré-GN sur ces thématiques entre orgas et participants, souder les joueurs dans des groupes à objectifs et y raccrocher des joueurs inscrits en solo, conformité à l'univers de références (dans le visuel mais aussi dans le système de règles – ultra simples et intuitives – et dans celui de la simulation des combats qui induit une logique de risque de séquelle à chaque combat), références historiques nombreuses, y compris vidéos et bibliographies creusées, fournir un référentiel du monde et pousser les participants à se documenter par eux-mêmes, en plus, la « triche » sur les règles intégrée et communiquée comme telle sous réserve qu'elle donne de la cohérence à la scène, possibilité de combats acharnés mais plus dévastateurs (règles qui permettent de « forcer » une blessure, la négliger pendant le combat mais l'augmenter d'un cran de mortalité par après), le système de blessures (on perd l'usage du membre touché directement, après « check » d'un soigneur, ce n'était peut-être qu'une égratignure), des petites scènes du quotidien sans forcément devoir sauver le monde, perception du « danger » fort présente, l'idée n'est pas forcément d'incarner des héros, la cuisine laissée au soin des joueurs, jeux sur sites archéologiques (renforce l'évocation), coups à la tête autorisés comme les coups d'estoc (avec les armes qui vont avec).



### LES SAXONS ENVAHISSENT LA BRETAGNE...


Les Saxons envahissent progressivement une Bretagne submergée... où les alliances politiques ne permettent pas toujours d'éviter les bains de sang pour les clans impliqués. Plusieurs orgas sont impliqués dans la scénarisation qui dépend aussi fortement du site de jeu choisi, ce qui nous fait d'abord mettre notre énergie dans l'obtention d'un site. Elle se construit aussi sur base des inscrits, et notamment des éventuels participants qui voudraient « jouer ensemble ». Le scénario se réécrit continuellement aussi en cours de GN, en fonction des actions des participants. Les PNJ sont très nombreux. C'est une condition sine qua non de réussite de Warbands. Ils sont extrêmement sollicités et n'ont que peu de temps de repos, quand ils en ont. Nous n'avons aucun souci à trouver nos PNJs, contrairement à d'autres types de GN. Nous insistons aussi sur le fait de ne pas communiquer si on vient comme PJ ou comme PNJ pour garder une part de mystère/surprise.

### VERS UNE 5<sup>E</sup> ET DERNIÈRE ÉDITION

Chaque histoire a une fin. Celle-ci a été belle, épique, sanglante, rude... et se terminera de la même manière. Nous apprécions tous la possibilité de finir ce GN avec l'enthousiasme qui anime les participants déjà inscrits. Ce dernier Warbands sera flamboyant et rude.

## WARBANDS, MAIS PAS QUE !


Comme dit plus haut, L'école du merveilleux organise toute une série d'activités autour du GN, en dehors de Warbands, parmi lesquelles nous pouvons citer :

- BEta LARP : co-organisation, conférences (négocier pour obtenir un site historique pour un GN, usage du MindMapping en GN : logistique, scénarisation, etc.)
- Festival du Huis-Clos : co-organisation, six murders (*Bunker Amnesia*, *Vaudou Connection*, *Stalingrad 1946*, *Un grand nuage obscur posé sur l'horizon*, *Le moment est-il venu de se dire au-revoir ?*, *Le testament maudit*) dont 3 en association avec Jeux & Rôles (avec qui nous avons fourni une définition du huis-clos reprise)
- Page Facebook  dédiée au GN dans la francophonie et au-delà !



## MOT DE L'ORGANISATEUR (ICI SAKIS):

Le GN est une passion qui est née il y a plus de 20 ans, dans une vision d'une forme de concrétisation/tangibilité du JDR traditionnel. PNJ et PJ dans des univers med-fan au démarrage pour glisser vers des univers plus alternatifs. « Avec le GN, je ne joue pas pour gagner puisqu'il n'y a pas de gain réel, mais mon gain à moi, c'est de vivre l'histoire. Ma vraie victoire est d'avoir passé un week-end complet en vivant une histoire, une aventure qui n'a été vécue par personne d'autre ». (Entretien avec S.Kapp). «

Document bonus : L'historique de L'école du Merveilleux. 

*Propos recueillis par Sakis, Benjamin & Daniel*



LAISSEZ UN COMMENTAIRE

Vous devez être connecté pour publier un commentaire.

## PARCOURIR LES ARTICLES

← A la découverte du GN : Guide pour nouveaux joueurs!

Festival du Huis Clos : appel à rédacteurs ! →

Tenez vous informé(e) !

Abonnez vous à notre newsletter

Valider

### LES SITES BE LARP

[blog.larp.be](http://blog.larp.be)

[huisclos.larp.be](http://huisclos.larp.be)

[beta.larp.be](http://beta.larp.be)

[avatar.larp.be](http://avatar.larp.be)

### NOTRE TEAMSPEAK



### Prochains événements

Aug 3, 2018 12:00 am – Aug 5, 2018 12:00 am

L'épice doit couler à flots ou Touche pas au Grisbi

Aug 16, 2018 12:00 am – Aug 18, 2018 12:00 am

Terra Antqua (Tome 2)

Sep 14, 2018 12:00 am – Sep 16, 2018 12:00 am

Balteria 4.5 - Les légendes de Sully - ???

Sep 14, 2018 12:00 am – Sep 16, 2018 12:00 am

Wild-Dust V: Get Free or Die Trying

Oct 5, 2018 12:00 am – Oct 7, 2018 12:00 am

Les Chroniques de Draghil : Chapitre 7

[View all](#)

- > Inscription
- > Connexion
- > Flux RSS des articles
- > RSS des commentaires
- > Site de WordPress-FR

### Langue:

Français Nederlands English

### Tenez vous informé !

Abonnez vous à notre newsletter

#balancetonmail

Valider

Les données recueillies seront uniquement utilisées en interne à des fins d'informations. Vous conservez un droit d'accès et de rétractation en tout temps et lors de l'envoi de chaque mail.



be larp belgian larp federation belgique gn newsletter



· © 2018 BE Larp · Propulsé par  · Réalisé avec the Thème Customizr ·